RUINE

Un supplément d'univers pour Millevaux

Version brouillon (11/06/18)

SOMMAIRE

RÉFÉRENCES

Filmographie : La Route

Bibliographie : Robert Merle (Malville)

http://lesurvivaliste.blogspot.fr/

INTRO

Faire une grille de lecture /sommaire

Chapitre / contenu / ce qui est indispensable / ce que le chapitre permet d'approfondir / la couleur que ça donne au jeu (gritty, épique...). Approche microcosme.

RUINES

un portique écotaxe

Type de ruines : calvaire, ermitage, fosse à charbon de bois, four à pain, four à charbon de bois, pierres levées, surpermarché, maison, boutique, bureaux, hangars, ferme (faire du close to home sauce millevaux)

J'aurais trop aimé qu'on croise un vieux reste d'arrêt de bus tout moisi sur le bord de la route, avec un bout de carte presqu'illisible, mais pas tout à fait :D ! (et un squelette un peu trop récent assis sur le banc...)

DÉCORS & AMBIANCES

Embouteillage piégé dans la forêt

Un symbole toxique crâne avec un lol sur le front

jésus crucifié à un arbre

Mines antipersonnels et bombes oubliées sous la terre.

Un loup pendu à un arbre

Un arbre avec un panneau de basket

Au détour de cette forêt... Les choses sont devenues étranges... Au-dessus de ma tête, frondaisons, ombre noire. Un loup pendu à une arbre.

décharges sauvages

Un tertre

Le son de l'hallali

Batailles dans la foret

un livre ou un recueil d'idées pour jouer Faunepeste, le moment où Millevaux se déclare

La forêt de câbles

les murs lépreux

« Que Dieu bénisse votre congélo et votre mamie qui est dedans ! »

des assemblages de fourchettes aux portes des maisons pour entendre arriver les intrus

Beaucoup de vestiges sont enterres car le niveau du sol a monté

le graal, c'est retrouver l'abri autonome d'un survivaliste de l'âge d'or

« Et que Dieu nous quicksave tous »

BÂTIMENTS

Bunkers, abris antiatomiques, usines désaffectées, écoles, lycées, hôpitaux, asiles psychiatriques, prisons, cimetières

PERSONNAGES

"[[[Idée alternative : et si on rédigeait avec le même plan que les scenarii ?]]]

Présentation du monde
les carrières (1 PJ/ une carrière). Faire des grades ? (Serf / paysan libre / propriétaire terrien / Seigneur). Classer les professions par Urbain / rural / forestier ; sédentaire / nomade

Guide de RP :
* moralité
* religion
* gestion des ressources
* sexualité (pas de tabous sur l'homosexualité, la polygamie. Mais adultère condamné)
gestion des risques
gestion de l'amnésie
gestion du but (arcs narratifs, etc...)
Création de personnage
Équipement : donner un tarif pour chaque type, et rapidos quelques exemples, mais pas de liste. Expliquer que les équipements « spéciaux » ou « exotiques » sont à la discrétion du meneur.

Jouer en équipe :
Etude comparée du jeu en équipe et du jeu PvP
"
"voulez-vous jouer des personnages soudés dans une équipe, ou juste un ramassis de gros stand-alone psychopathes""? Non pas que je veuille empêcher le second trip, si il y en a à qui ça plait. Mais ça peut être bien de briefer un peu les joueurs, et leur vanter les mérites de la première formule. Car le PvP tue l'horreur, et je veux que les joueurs se laissent tenter par l'expérience horrifique. Et j'aimerais que les persos aient un instinct de survie fort, qui les pousse à faire des compromis, à être généreux sans être naïfs, à se battre pour se défendre plutôt que par pur amour du chaos. Et ça, plus encore qu'une éventuelle morale, c'est l'instinct de survie qui le détermine. La partie de samedi est partie en couille, parce qu'au moins la moitié des PJs n'avaient ni instinct de groupe, ni instinct de survie.

Laïs sur l'instinct de groupe / instinct de survie. Suggestion de concept de groupe / de motivations pour la survie.

Proposer aussi un éloge du PVP
"
En cours de jeu, même si les joueurs incarnent des prétirés, j'évite de leur dire quelles décisions ils devraient prendre pour jouer leur personnage dans la cohérence de leur rôle. Je laisse les joueurs s'approprier leur personnage et tisser leur propre cohérence. Je me garde ainsi la possibilité d'être surpris (si je ne suis pas surpris en maîtrisant, je ne m'amuse pas), et surtout en laissant un maximum de libre arbitre aux joueurs, je limite la possibilité qu'ils rejettent le mode victime.

"Les deux centimes de Michel poupard :
Je commence à avancer dans la jungle des Millevaux. En fait, les principes de base sont simples à définir, même si la notion de scénario pour cet univers est bien particulière, certains fondamentaux restent les mêmes. (Et à ce niveau i lest évident que les histoires qui ""marchent"" pour ton univers sont exactement les mêmes pour d'autres, à commencer par celui de Summerland - qui en est très proche).

Les bases pour des héros qui vivent dans une forêt hostile sont simples, (et fort réduites) :

_ Soit les personnages sont sédentaires, dans ce cas, des difficultés se produisent dans leur communauté, (ou des menaces pèsent sur leur communauté toute entière), qui mettent sa survie en question. Les pj doivent donc résoudre la situation, soit en développant une stratégie, (la recherche d'un remède à une épidémie par exemple, ou l'opposition entre deux prétendants au poste de chef - dans ce dernier cas, ils serviront de juges, d'arbitres ou de témoins à ce conflit, et la difficulté viendra du fait qu'un des protagonistes, (ou même les deux), va tricher pour obtenir la victoire), soir en étant mis devant le fait accomplis : Une catastrophe naturelle, une attaque du village par un monstre ou un clan ennemi. Des événements encore plus étranges, comme l'arrivée d'un comando américain par la voie des airs ou la transformation progressive des villageois en créatures aquatiques, peuvent aussi se produire.

_ Soit les personnages sont des nomades, et les raisons de leur errance sont nombreuses. Ils sont sans doutes membre d'une tribue de chasseurs ceuilleurs itiniréante, ou ils sont sortis de leur village pour une raison précise, (la recherche de remédes, de vivres ou un banissement), et ils se sont perdus dans la forêt. Ici aussi, toutes les rencontres - bonnes ou mauvaises - sont possibles. Les pj peuvent aussi découvrir les ruines d'une ancienne cité, (avec ce que cela comporte de dangers, de loot et de gardiens tentaculaires qui vont avec). Ils peuvent tomber par hasard sur un lieu qui est en fait encore habité, (comme une cité souteraine par exemple). Mais l'endroit se réévélera très déplaisant. Ses habitants sont des robots à la programatioçn défectueuse ou des humains qui ont dégénérés, au points d'êtres devenus moches et canibales.

_ Enfin, il reste l'option de la ""mission"". Par exemple, les pj coulent des jours heureux à élever des chèvres dans une vallée paumée quand une personne étrangére à leur communauté les engage pour la conduire jusqu'à un endroit ""interdit"" dans les montagnes où elle pourra contacter le monde extérieur à la forêt. et bien sûr, cette expédition se fera dans des conditions périlleuses.

Voila, le tour est fait. note qu'il est bien difficile d'établir un ""véritable"" scénario dans un univers aussi mouvant et où les neuf dixième des événements se résument à des enchainement d'improvisation entre les joueurs. Le seul principe qui tienne la route est celui que tu utilise : Celui des ""spots"". Une unité de lieu et d'événement, c'est tout ce qu'il est possible de faire, les héros vont ensuite enchainer les lieux où il se passe quelques chose au grés des décisions - parfois à contretemps - des joueurs. Cette méthode ressemble à celle du bac à sable, mais avec de petites différences, elle s'apparente aussi à celle que j'utilise avec Story Bones, (ce jeu divise les actions en ""scènes"", exactement comme au cinéma, (mais là, le passage d'une scène à une autre se fait d'une façon linéaire, et la plupart des compteurs des personnages sont remis à 0 entre deux scnènes). Le découpage d'action des Millevaux rapelle plus l'aproche de la comédia d'el arte que celle d'un feuillton télé. En clair, le mj dit aux joueurs : Voila la première scéne : Vous êtes dans tel lieu, à telle heure et il se passe ça, pour le texte et les détails, je vous laisse improviser...

Je précise que cette façon de faire est déjà présente dans des jeux de rôle datant des années 802-90, (en particulier ceux qui étaient gérés par correspondance, ou les premiers rpg vidéo - c'est le mode de fronctionnement des vieux Final Fantasy et autres Dragonquest). C'est aussi la méthode utilisée dans Ambre, (les personnages peuvent virtuellement y faire n'importe quoi, n'importe où, et dans n'importe quel ordre).

Le plus simple est d'utilser un ""truc"" déjà vu dans des donjons ,(où même dans MEGA - oui, en 1984) : Uiliser une fiche horraire pour chaque spot. Il suffit de décrire l'intrigue générale, de définir Trois spots, (c'est plus qu'assez - dans la partie que nous avons joués à Rennes, il n'y en avait que deux), et de décider de la chronologie des événements qui se déroulents, (parfois simultanément), dans les différents spots suivant les heures de la journée. Il suffit de distinguer les événements que les pj pouront modifier de ceux qui se dérouleront, quoi qu'il arrive, (tout comme dans les opéras de Wagner où les héros s'agitent beaucoup sans réusssir à empécher la chute des dieux et finissent par mourir la gueule ouverte sans rien pouvoir y faire - mais avec la satisfaction de diparaire avec classe et en musique). Il reste quand même un point épineux : La conérence, (et la continuité de l'univers). Il faut quand même que les personnages gardent des traces des événements, (surtout de ceux qu'ils ont subits), et que la remise au point de départ des compteurs en subisse les effets. Il faut aussi que la destruction, (ou au contraire l'avénement), du boss de fin aie des effets sur la suite de l'histoire et sur l'ambiance de la région où évoluent les héros.Cela s'appelle un métaplot chez les gents qui se la pètent. "

Noms :
Yvette Trognechou
Gorge
Huldegarde
Pissemouillé
Toxoplasmo
Véroline
Chandelours

Un mec qui fait semblant de discuter avec quelqu'un avec son téléphone portable alors qu'il n'a ni batterie ni réseau

Quelqu'un qui possède des stocks de médoc et les revend à prix d'or, se faisant son beurre sur les mourants

Une vieille avec un caddie plein de fumier

Un gars ne suporte plus les cris d'un bébé de la communauté et veut le calmer à coups de hache

Une seigneure de guerre cruelle demande à des parents de lui prêter leur bébé pour jouer avec en fait elle veut appuyer sur leur fontanelle

SURVIE

Armures en pièces, cuirasse en cèdre calciné, le bois des casques et des fusils décorés comme des dentelles de mort

Primo la préparation mentale. Des hommes sûrs, les meilleurs outils, de bons augures, le savoir du terrain. L'art délicat d'abattre un arbre

Dans cette mer d'arbres, plus aucun repère. La boussole ne trouve plus le nord. Tout est si étranger et familier en même temps. Perdus !

Faire devant les autres ou s'éloigner dans l'intimité et les dangers de ce bois ? Entre ces deux risques, que choisir ? Le dilemme du caca.

De l'arbre et du feu. Branches, flammes et fumée, semblables. Des vertus du charbon de bois. Plaisir de démiurge à souffler sur les braises.

Armures en pièces, cuirasse en cèdre calciné, lassos en racines. Le bois des casques et des fusils décorés comme des dentelles de mort.

Un crâne sur une feuille de chêne, sur une épée et une hache entrecroisée, sur une perle de sang. Sans peur. C'était le blason des Valensac.

Il s'en trouve des corps pourris dans le sol, des chenilles qui tissent des fils pour passer de feuille en feuille, charniers et merveilles.

Les arts martiaux Millevaliens font partie des choses qui seront sans doute intégrées dans le système. A finaliser sous forme de traits, sans doute.

Faire des recherches sur christophe knight, qui a vecu 27 ans dans les bois

racines de résineux pour coudre

Courir à s'en rompre les jambes. Boire du sang. Manger des yeux. Tuer sa bien-aimée. Brûler des merveilles. Ces choix qu'imposent la faim.

Trouver de l'eau pure. Trouver des végétaux comestibles. Trouver des protéines comestibles. Se protéger du froid. Se protéger des maladies.

Syndrome du survivant

Peut-on survivre en restant moral ?

Millevaux nous rendra-t-il plus fort ?

"Ce qui compte, c'est moins faire des jets de Corps que de mettre en scène des évènements liés à la rudesse des évènements.
→ choix qu'impose la faim
→ danger du froid
→ attaque dans l'obscurité, etc."

"Techniques de survie : se concentrer moins sur les moyens que la fin.
Les 10 commandements de la survie ?
1- trouver de l'eau pure
2- trouver des végétaux comestibles
3- trouver des protéines comestibles (solutions du cannibalisme ? Le cannibalisme rend fou ? Moins pour des raisons biochimiques que par le bouleversement moral qu'il engendre : addiction à la chair humaine ?
Manger uniquement de la chair humaine n'est pas la solution : apports déséquilibrés + coût calorifique de la chasse à l'humain, qui n'est pas un gibier si facile que ça à attraper...

4- se protéger du froid
5- se protéger des maladies
6- se prémunir des menaces occultes
7- se prémunir des prédateurs
8- se prémunir des autres humains
9- se prémunir de soi-même
10- se prémunir des parasites"

Rien n'est sacré. Les personnages de Millevaux sont plus attachants une fois morts que vivants.

"des armadas de chasseurs qui commettent des massacres, des gardes-chasses qui poursuivent des braconniers à mort, une économie axée sur la chasse, une ruée vers l'or de la chasse"

Permaculture et forêts comestibles

L'odeur de fumée. Le charbon de bois. Les troncs noirs. Les pleurs. La chair brûlée des hommes. Ici aussi, le feu avait laissé sa marque.

Politique de la terre brûlée

Ils prennent la mémoire dans leurs collets. Achèvent le seigneur à l'agonie. Piègent la civilisation dans des fosses. Braconniers du futur.

Se promener avec une oie de garde

Les ordures des campements attirent les prédateurs

Technique d'entraînement mental pour rester longtemps éveillé : par exemple s'imaginer impliqué dans une activité permanente avec un ami ou ennemi imaginaire. Mais cela présente un risque : que ce fantasme en boucle génère un horla

laïus sur mon antispécisme (ie je ne cautionne pas les scènes de chasse perpétrées par mes figurants)

en cas de famine, on mange de l'écorce, de la terre, des limaces, des chapeaux bouillis, on tue les enfants trop faibles qui sont d'inutiles bouches à nourrir, déterre les cadavres pour les manger

le fait de vivre et marcher en extérieur, on est toujours très fatigué. Dès qu'on se pose au chaud, on s'endort

les outils doivent être comme des massues : plus c'est simple et mieux ça marche

il faut savoir où est le matériel dans son sac : le temps pour s'en saisir est crucial

une scie est plus légère et plus pratique qu'un hache

avoir les éléments les plus précieux en double : un sur soi et un dans sac (couteau, bracelet de cordes)

certains portent un bandeau sur un œil pour l'accoutumer à l'obscurité. Ils peuvent ainsi progresser dans la forêt en pleine nuit.

récupérer l'eau de pluie, installer des jardins dans les ruines, apprendre à faire des conserves, des saumures, des salaisons

Survivaliste parano vs survivaliste collectif et toutes les nuances entre

Dormir au calme est tellement une gageure que certains maltraitent les occupants d'un lieu, juste parce qu'ils trouvent que c'est trop calme et qu'ils veulent rétablir ce qui est devenu une normalité

qui chasse deux lièvres à la fois n'en capture que l'ombre

Un point sur le véganisme et la B12 à Millevaux

Boire de la sève car les racines filtrent les toxines

Pour échapper à un feu, se bricoler une cagoule imbibée d'eau

art du déplacement et du combat arboricole

pour éviter perte de chaleur en dormant, se construire un appentis de bois au dessus de sa tete (protege aussi de la pluie) et prévoir un bon tapis de sol

A partir de 45 mn en hypothermie, on peut mourir

on peut tenir trois semaines sans nourriture, trois jours sans eau : ne pas encombrer son sac avec de la bouffe

pommes de pins : alimentent le feu

faire brûler ses excréments pour limiter les traces

bois gras comme écorce de bouleau ou résine de pin sont idéaux pour allumer et entretenir un feu, de même que les fougères, champignons amadou (qui poussent sur le tronc des arbres)

pour s'essuyer les fesses : feuilles de résineux, feuille de bouillon blanc, feuille de châtaigner

boucher les trous autour de son bivouac pour éviter de se tordre une cheville la nuit

mousse pour colmater les abris de branches

Art du combat arboricole

Les valides fuient par les chemins difficiles et montants, les blessés par les chemins faciles et descendants

GASTRONOMIE

Faire guide gastronomie Millevaux

tourte aux vers blancs

scénario à Rungis

Millevaux dans ton ventre

infusion de chou

l’escargot, un mets de famine prisé

HOMMES

Le plus dur, c'est pas la forêt, les dangers ou les horlas. Le plus dur, c'est de voir que la mort est partout et qu'il est vain d'aimer.

Nous ne sommes pas des marginaux. Nous sommes les explorateurs et les gardiens des frontières. Nous avons tout abandonné pour votre survie.

rencontrer un homme nu en pleine forêt, qui vous réclame une ressource

Dans un monde post-apocalyptique, les pires salauds sont les parents

Faire une liste des noms de personnes & localités possibles (spé. Terres Franques ?)
"Métiers à Mx :
Chasseur
Guide
Chasseur de reliques
Chasseur de chimères
Médicastre
Artisan
Coureur
Grimpeur"

L'être humain doit-il disparaître ?

soigner les entrées des PNJ (apparaît d'un coup, tombe d'un arbre, était planqué dans un buisson, crie en se prenant le pied dans un piège à loup...)

"Extrait de : Mission interministérielle de vigilance et de lutte contre les dérives sectaires

Rapport au Premier ministre

2010

Le groupe Ramtha

Cette mouvance a été créée par Judy Zebra Knight aux États-Unis à la fin des années 1970. Structure issue de cette mouvance, l'École de la sagesse de Ramtha (traduction de Ramtha's School of Enlightenment ou RSE), désignée également par le titre École originelle de la conscience & énergie, a quant à elle été fondée en 1988 par la même personne.

Cette Américaine prétend « converser avec Ramtha, guerrier lémurien ayant libéré son peuple de la tyrannie des Atlantes il y a trente-cinq mille ans. [...]

L'inscription aux retraites et autres formes d'enseignement est effectuée sur la base d'un engagement écrit, cosigné par les deux parties, dans lequel il est stipulé que Ramtha emploie des méthodes interactives qui comportent un risque de blessures pour les participants ». Ce même document précise que « les participants assument personnellement les risques de blessures occasionnées lors du "Champ", du "Tank" et de toute autre activité... à laquelle ils vont participer à l'école».

L'affirmation contenue dans le document d'engagement (conditions de participation) mentionne par ailleurs que « des accidents peuvent se produire dus à votre négligence ou même à celle des personnes qui encadrent ces disciplines » 101.

Des stages sont également proposés à des mineurs. Des prospectus ont fait notamment état en janvier 2010 de l'ouverture de stages en France à des mineurs âgés de six à dix-neuf ans, avec possibilité de bénéficier d'un tarif préférentiel.

Surtout, le mouvement fait référence à l'idée d'une fin du monde et à l'avènement d'une ère nouvelle. Il incite même ses membres à s'y préparer au mieux en constituant des réserves de nourriture ou en entreprenant la construction de galeries souterraines et de bunkers... L'implantation récente de plusieurs membres de ce groupe sur des sites particulièrement isolés des Pyrénées-orientales fait ainsi l'objet d'une attention soutenue de la part des pouvoirs publics."

La Asunción Roja, une organisation éco-terroriste qui recherche des souches de Lichen Rouge dans le but d'en répandre dans les lieux de haute technologie en Al-Milval, tels que le Centre Espoir et Little Ho Chi Minh Ville
les ermites

Des enfants qui se comportent comme des adultes, des adultes qui se comportent comme des enfants

Si Dieu n'existe pas, alors tout est permis

la frustration sexuelle, des ouvrages porno reliques aux prédateurs sexuels qui organisent de véritables traques avec des meutes de chiens renifleurs de chair

tout ce que les gens veulent, c'est un peu d'humanité

Il n'est pas rare de croiser un forestier qui en porte un plus faible sur son dos

COMMUNAUTÉS

Guide de construction de communauté : reprendre celui de Marchebranche
"Liste de noms de lieux :

Culoup
Fosse au brigand
Loupendu
Sanglefosse
Le trou au vorgne
Etc...

Clochemerle
Villeveule / villeveuve
Ventrachou
Racagne
Ronceloup
Crocenjambe

Entrée de village avec têtes de cochons accrochées à des poutres

J'ai cru trouver refuge dans cette cité. Las ! Perdu dans la pierre et le bois mort, parmi les prédateurs humains. La ville reste une forêt.

Des battues pour retrouver des corps

Méfie toi comme de la peste de ceux qui se soucient du bien commun.

Il y a beaucoup d'enfants sauvages élevés par des animaux ou qui ont grandi tous seuls

Un marché où on trouve des esclaves et des humains de toutes tailles rôtis à la broche

scientistes et obscurantistes

Corgne

La solidarité dans les enclaves dans les moments difficiles

des tribus sauvages où les gens vivent nus

Les enfants routiers (aussi impitoyables que les adultes mais plus difficiles à affronter)

certains chefs de communauté ou de religion se lancent dans une course effrénée au pouvoir car le pouvoir leur rappelle l'Âge d'Or

Une communauté qui nomme un trisomique comme chef parce qu'il est considéré comme sacré, mais dans les faits ce sont des autres personnes qui prennent les décisions

tribunaux populaires qui jugent les gens à l'emporte pièce pour des crimes parfois fantaisistes

des cannibales vegan

les obscurantistes vénèrent l'oubli et le recherchent

Ces gens qui embrassent la vie sauvage et fuient les communautés

Des communautés qui vivent dans des centres d'enfouissement de déchets nucléaires, pensant y être à l'abri de la forêt et comptant sur la robustesse des parois des tunnels de stockage

coopératifs vs compétitifs

Trouver une faction chrétienne liée à l'Apocalypse selon Millevaux
Aucune enclave n'est parfaite. Certaines paraissent pérennes mais se condamnent à un épuisement des ressources, un déséquilibre avec la nature ou une injustice sociale. D'autres entretiennent l'harmonie entre hommes ou avec la nature mais s'attirent la haine ou la convoitise. Toutes sont à la merci d'un caprice imprévu du climat, de l'emprise, de l'égrégore ou de la guerre (citer néanmoins des systèmes de défenses contre ces menaces)

Les primitivistes, qui vivent comme à l'âge de pierre

Rituel social : quand on rencontre un voyageur l'un des deux doit offrir de l'eau à l'autre

Un type qui gère une communauté au fond de la forêt, prétendue démocratie, mais en fait il fait vivre les autres dans la peur de l'inconnu

MATÉRIEL

Troc : la plupart des gens n'ont aucune idée de la valeur en caps d'un objet ou d'un service.

L'égrégore justifie l'existence de reliques en état de marche

une tente quechua deux secondes

""la pénurie crée du jeu""

on liste ici tous les équipements spéciaux qui ne sont pas dans le guide du joueur (notamment les reliques merveilleuses, les items magiques)."

"Matériel (compléter avec les listes de matos des Épines de la Rose)

Ration :
tubercules divers
têtes de lottes
cuisseau de Sanglicorne
Yeux de poulpe des Lochs
goulasch de vermine
têtes de lapins
brandade de merluillon noir
ragondins en salaison
cuissot de chevreugne
larves grillées
gigot de chacal

Boisson :
1 bouteille de Old Scottish Whisky (plus de 200 ans d'âge...)
bouillie de poisson
1 gourde d'eau
tonnelet de bière de lichen rouge
bouteille de charançon sec

Fringues :
cape de camouflage
tenue d'apparat
tenue en cuir avec poches à double fond
Manteau de fourrure
casque à cornes d'auroch
1 t-shirt de Cannibal Corpse
1 casque orné d'un guidon de vélo
1 magnifique kilt (avec rien dessous)
1 robe blanche

Armes :
parcmètre à pointes

Matos :

jumelles d'opéra
vieux taser
fausses bagues avec armoiries
Corne à boire
un carnet Hello Kitty pour noter des choses importantes
1 crayon fuseau
1 dentier (pour les grandes occasions)

1 lampe-torche
1 cornemuse (ne sait pas y jouer mais personne ne s'est risqué à lui faire la remarque)
1 sac de couchage en cuir
1 silex
une torque
6 boules de pétanque (et pas de cochonnet)
boîte de larves sarcovores : boîte aérée contenant des larves qui désinfectent les plaies, évitant les risques de septicémie et de gangrène
Sève de sapin-goule : sève filtrée à s'étaler sur le corps, permet d'ignorer la douleur liée aux blessures
1 rameau de guy
1 collier portant l'oeil de la Caste des Veilleurs
1 vilebrequin sacré
1 vieille peluche de Teletubix, divinité du foyer
barque
tente
briquet en amadou
pièges à collets
piège à loup
bandages
herbes médicinales
un poster de Dalida
ventilo à pile
un exemplaire du Journal de Mickey
idée matériel : sac à sapin + sapin désodorisant"

un elfe de maison qui est en fait un ordi. "c'est l'elfe qui me l'a dit"

Une machine à épurer l'urine

Un grammophone portatif : lit de tous petits vinyles avec un son pourri, fonctionne avec une manivelle qui fait office de dynamo, pas besoin d'électricité

un câble de retenue pour escalader les arbres

une trique électrique qui fait vomir

colle de bouleau

une bouteille d'acide

des lingettes pour bébé

une brosse à dents

Une armure faite avec des morceaux de voiture

des rations sous vide à réhydrater

un masque antiparticules

de la bande velpeau

un poncho

un thermos

un gobelet en fer

pull en laine (même mouillé, la laine garde la chaleur, résiste mieux au feu que la polaire)

spiruline (complément alimentaire)

carnet de morse

livres sur les plantes et champi comestibles et toxiques

paille de fer pour polir des surfaces et créer des miroirs (pour aveugler ou embrasser une touffe d'amadou)

Un réchaud fabriqué avec une canette percée

un hameçon fait avec une capsule de canette

une lanterne (porte-bougie) à volets avec une cannette

"Le firesteel est une barre de ferrocérium produisant une gerbe d'étincelle lorsqu'il est gratté. Développé par le ministère de la défense suédois, il est fabriqué, entre autres, par la société Light My Fire. Les étincelles produites s'élèvent à une température voisine de 3 000 °C, ce qui permet d'enflammer divers matériaux tels que le coton, le bois gras et des herbes sèches, afin d'allumer un feu de camp.
Le firesteel est apprécié pour sa durée de vie et sa robustesse (aucune pièce mécanique)."

une meule ou un affuteur, une trousse de secours, carnet et crayon

une lampe frontale

briquet, alumettes, allume-feus

du fil de fer

un pisse-debout

un casque à cannettes

L'arme à feu-relique la plus résistante, la plus prisée des survivalistes, c'est le fusil Mauser de la première guerre mondiale. D'un design simple et intelligent, il est littéralement increvable. On en retrouve parfois dans des coulées de béton qu'ils ont servi à armer. Six mois dans l'acide et l'arme est de nouveau parfaitement opérationnelle. Le fusil est adapté à plusieurs calibres (si on met un mauvais calibre, l'arme tire quand même ou alors la balle est éjectée sans risque d'explosion, au pire, le canon est endommagé), les canons sont interchangeables pour accueillir plusieurs types de calibre, le design des pièces permet d'éjecter les balles défectueuses et dévie les backfire et les gaz brûlants, il tire à 400 m. Certes, face à une kalashnikov, il vaut mieux tirer en premier ou de loin (la kalash a une portée de 200 m)

Interdire l'objet générique « kit de survie »

une claie de portage

Véhicule : Moto tous-terrains Trail Breaker, une autonomie de 9 heures avec un plein de 11 L, peut gravir n'importe quelle pente (à la vitesse vénérable de 0,8 km/h), deux roues motrices avec des jantes pleines (qui lui donnent des airs de roues de tracteur) qui peuvent contenir de l'essence, et comme l'essence est plus léger que l'eau, les roues peuvent flotter, donc on peut traverser une rivière en portant sa moto

armure : tenue de hockeyeur

Une 2CV camionnette tous terrains

véhicule de survie avec des barres métalliques qui protègent tous les points d'entrée, trappe au plafond pour sortir avec une arme

filtreur à eau

Une robe en sabots de cervidés

os de chouette pour coudre

le gaz des réchauds gèle en cas de très grand froid

couteau croche pour sculpter le bois

Une bougie dans une boîte étanche, kit de purification d'eau, bouilloire

kit cordes et clous pour monter une bâche en tente

huile, résine ou graisse (peut servir d'allume-feu)

alcool de bois

un nécessaire d'escalade (harnais, mousquetons, pitons), l'équipement ultime pour la survie en forêt

des flèches de chasse (pointes)

les fins de millevaux : deuxième attaque de missile alexandre II